

Eventi Epici

☠ 2d10 - Si attiva una trappola sulla nave che infligge 3dFerita Patadas.

☠ 2d10 - Subisci le ferite al posto di un compagno di ciurma.

☠ 2d10 - Un compagno recupera i Pd8 spesi nel precedente tiro *Aggressività*.

☠ 3d10 - Lanci una rete da pesca che blocca il nemico. 3PB per liberarsi.

☠ 3d10 - Schianto. Ti lanci come una furia tra i nemici infliggendo 3 ferite non evitabili.

☠ 3d10 - Il Capitano esegue un altro attacco.

Ricorda: puoi sacrificare un qualsiasi Evento Epico di Liv. 3 per far diminuire lo *Stress del Capitano* di un livello, ma puoi farlo una sola volta per Scena Coop.

Abilità speciali

☠ S - Ottieni 1d10 scegliendo tra PB, PS e gg di Sopravvivenza in mare.

☠ A - Riorganizza la SB in una Scena Narrativa, scambiando liberamente PB con PS.

☠ S - Per tutto il rn, un compagno non spende PB per attivare Incantesimi o Ab. spec.

☠ A - Per un round, tu e la tua ciurma ottenete 2dAggressività in più.

☠ S - Pirati Fantasma e non-morti subiscono 2 ferite inevitabili se salgono sulla tua nave.

☠ L - In una Scena Narrativa riduci a Rilassato il livello di Stress del Capitano.

Tratto speciale

Tratto speciale